

# UMA «FITA» COM CURVAS PERIGOSAS

**TÍTULO:** Movie **R**  
**MÁQUINA:** Spectrum

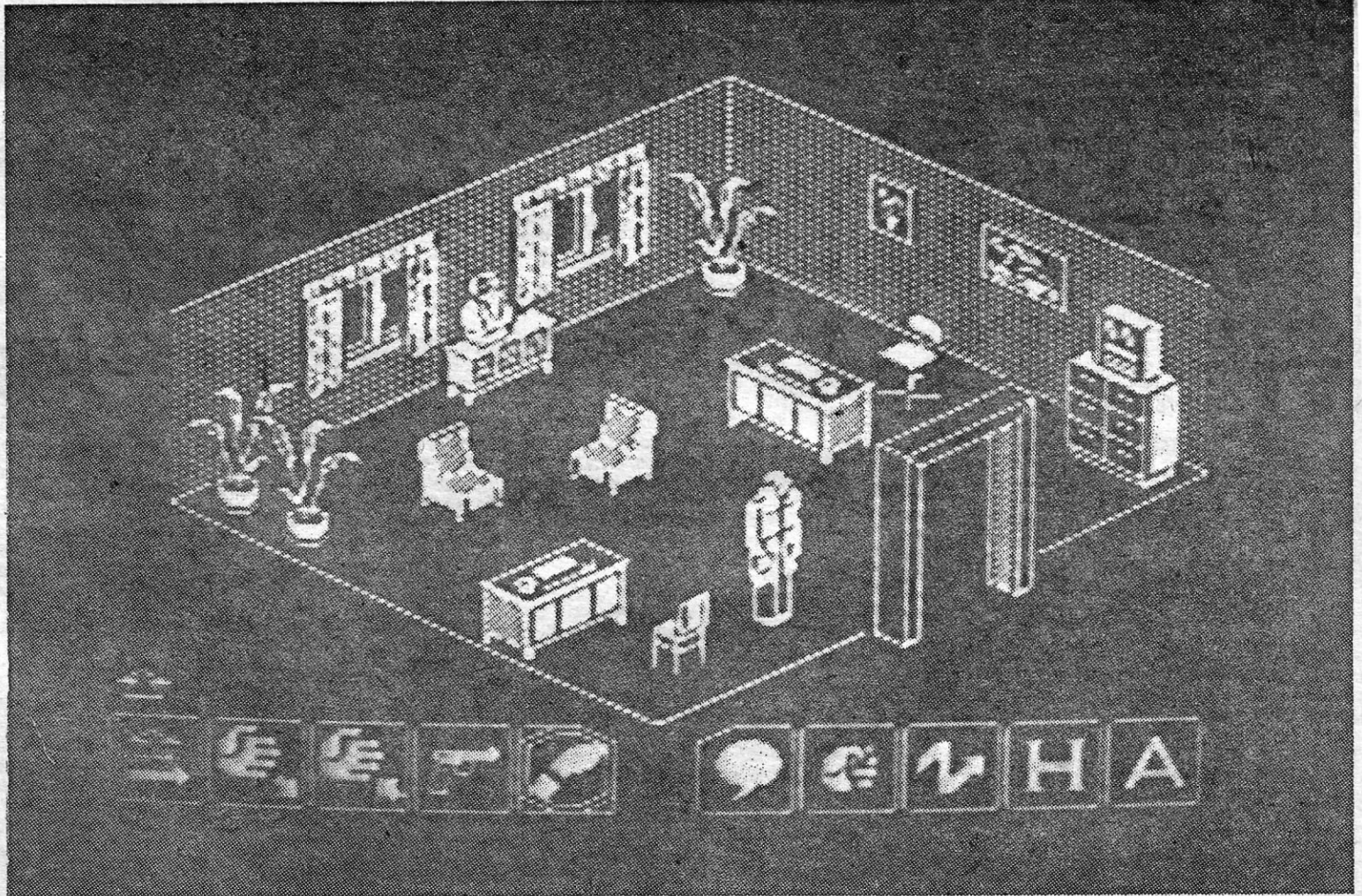
**Movie** parte de uma incongruência, mas isto será, talvez, o menos importante num programa que é dos melhores dos últimos tempos, quanto a concepção e apresentação, embora os «preciosismos» tornem relativamente difícil jogá-lo. Tendo como cenário os anos 30, **Movie** põe sob nosso controlo um detective particular, com reminiscências de Marlowe ou Mike Hammer, que tem por missão penetrar no esconderijo de um gangster para recuperar uma valiosa gravação em fita magnética, voltando depois para o seu escritório onde ouvirá a mensagem. Tudo isto seria muito bonito, se não estivesse dez anos adiantado! Com efeito, nos anos 30, nenhum gangster teria em seu poder tal gravação, pelo simples facto de a fita magnética ter sido descoberta pelos alemães, durante a Segunda Guerra Mundial...

Deixemos isto, no entanto, que poderá atestar quando muito, um certo «desconhecimento» do autor de **Movie**, o jugoslavo Dusko Dimitrijevic, a que a editora britânica, a **Imagine**, se associou. O facto é irrelevante, embora não possa deixar de ser referenciado. O importante é o jogo, e este tem características de facto interessantíssimas.

A personagem, aliás chamada **Jack Marlow**, começa por surgir isolada no «écran», avançando diagonalmente, até que se detém e se forma um «balão», estilo BD, onde vão aparecendo os «créditos» e as opções de jogo (prima «O» e «Enter» para escolher a opção que deseja, ou «C», para passar adiante; a opção IQ — on/off — permite que a personagem se mova, ou não, automaticamente, em redor de objectos imóveis; as opções de movimento permitem, também, a deslocação «em rotação» ou pelo sistema esquerda/direita/acima/abaixo). Finalmente, premindo qualquer tecla, o jogo começa e o primeiro cenário surge gradualmente à volta de **Jack**, até que o vemos no seu gabinete, olhando por uma janela com cortinas...

Os gráficos tridimensionais fazem lembrar os da **Ultimate** e ocupam a maior parte do «écran», enquanto a parte inferior está reservada aos ícones de comando. De facto, embora controlemos os movimentos da personagem, para que esta execute uma série de acções é necessário seleccionar os ícones respectivos. Assim, temos, e da esquerda para a direita, os seguintes: inventário; largar; pegar; disparar a pistola; andar; falar; dar murros; atirar objectos; pausa («H») e abortar o jogo («A»).

O jogo começa sempre com o cursor em caixa sobre o ícone de «andar» e, enquanto não o mudarmos, é este que funciona. Vamos supor, a título de exemplo, que **Jack** encontra uma das outras personagens do jogo e quer falar com ela. Devemos, então, carregar em «disparar» («O») e, usando as teclas de movimento lateral, deslocar o cursor para o símbolo com o «balão»; quando este aparece, teclamos, então, o que queremos dizer. O mesmo para dar murros, disparar a pistola (mas só depois de a termos encontrado, altura em que, sobre o ícone, aparecem as munições de que dispomos), atirar coisas, etc. O uso destes ícones, note-se, exige uma boa prática, e nem sempre conseguimos reagir a tempo, por rápidos que sejamos. Esta é, aliás, uma das desvantagens do jogo, embora ultrapassável (imagi-



ne, por exemplo, o que é entrar numa sala e aparecer logo um «mauzão» aos muros ou aos tiros, mal nos dando tempo para a resposta adequada...), e a outra é o facto de dispormos apenas de uma vida, o que obriga a recomeçar sempre do início. Um programa desta qualidade deveria ter isso em atenção, porque se torna desencorajante.

Voltemos à história. **Jack** sai do seu gabinete, passa por salas, encontra-se na rua, entra noutras edifícios, com o objectivo de descobrir o esconderijo de **Bugs Malloy**, que se encontra bem defendido por muitos homens. Entre estes, uns são hostis à partida, começando aos muros ou aos tiros, mal vêem o detective, outros dão alguma colaboração, se soubermos «levá-los» ou se conhecermos as palavras do santo e senha indispensável para penetrar em certos locais. Imprescindível, no entanto, é a colaboração da curvilínea **Tanya**, que se presta a conduzir o herói da história a troco de poucas coisas, como a frase certa ou um **whisky**, e talvez algum dinheiro. Mas quem é a moça que aparece? Será **Tanya**, a boazinha de todas as histórias policiais, ou a sua maquiavélica e traiçoeira irmã gémea, **Vanya**, capaz de levar o pobre **Jack** a uma cilada mortal?

O melhor é ir por partes. Antes de nos arris-

car, procurar o «cospe-fogo», sem o qual detective que se preza se sente nuzinho como o pai Adão. E, como ninguém está a ver, que tal uma conversa com o papagaio? Talvez o «penudo» diga alguma coisa que se se aproveite, que tenha ouvido aos gangsters, qualquer coisa como uma palavra de passe. E, já que falamos de «passe», passemos também de lado pela outra incongruência deste programa, os televisores que aparecem nalgumas salas! Decididamente, o jugoslavo devia ler um pouco de História...

O percurso de **Jack**, como se adivinha, não é fácil, tanto mais que morre com mais frequência do que se desejaria, mas sempre vai encontrando coisas que pode aproveitar, como a pistola e a bomba ocasional (experimente atirar uma, por meio do ícone respectivo, e verá como se «limpa» uma sala), pastas, sacos com dinheiro, etc., além de outras que pode atirar para chegar ao que lhe interessa ou afastar um obstáculo do caminho (por exemplo, pode fazer cair um saco, colocado no alto de um armário, atirando com um objecto de que não precise — e acertando, claro!). Por outro lado, e além de se certificar que **Tanya** não é **Vanya**, proteja a primeira a todo o custo e satisfaça-lhe os caprichos, porque a menina é de birras...

Os gráficos, apesar de monocromáticos, são

excelentes e transmitem com facilidade a «atmosfera» do jogo, chegando a pormenores quase desnecessários, como o rigor da «decoração» das salas (uma vez mais, deixemos de lado as incongruências), que deve ser bem observada, em busca de objectos de facto relevantes para o desenvolvimento do jogo. Atente-se ainda no pormenor do «vestuário» de **Jack** e das restantes personagens e tire-se uma conclusão, ou antes, faça-se uma pergunta: até onde irão as possibilidades do pequeno Spectrum?

**Movie** é um jogo que não agradará aos que gostam de coisas fáceis, mas que tirará o sono a quem gosta de resolver problemas. E, se descobrir como se chega ao reduto de **Bugs Malloy**, conte-nos, porque estamos fartos de «morrer» a meio do caminho! Comandos por teclas («Caps», esquerda, «Z», direita, «Q» a «P», para cima, «A» a «Enter», para baixo, «O» para disparar/accionar) ou joysticks Kempston, Sinclair ou Cursor.

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 10  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** Corra a comprar.

# DONZELA SOFRE, CAVALEIRO ACODE

**TÍTULO:** Sir Fred **R**  
**MÁQUINA:** Spectrum

A figura tem pouco de cavaleiresca e muito menos de cavaleiresca, mas cada um usa o que está à mão e o pobre do rei não teve outra alternativa: se queria alguém que lhe salvasse a filha das garras de um dos seus barões mais malvados, só **Sir Fred** estava disponível, gordo, desajeitado e narigudo que era. O desespero a tanto obriga e o rei encarregou-o da difícil missão, com o diálogo que qualquer um pode imaginar. E **Sir Fred**, ou por espírito de verdadeiro cavaleiro andante ou por pensar na mãozinha da princesa, aceitou.

E ei-lo, assim, às portas do castelo de entradas pouco amigáveis, porque o barão, calculando o que o esperava, reforçou a sua protecção, para além das defesas habituais. **Sir Fred** tem, portanto, de descobrir a maneira de entrar e, embora possa pensar o tempo que quiser, parado é que não faz nada. Tentemos, então, fazê-lo atravessar o fosso. Primeira dificuldade: o malvado barão tem aí uma ferocíssima e esfomeadíssima piranha, que desata a trincar o pobre cavaleiro mal este mergulha na água! E em pouco tempo a barra de energia de **Sir Fred**, na parte inferior do «écran», fica irrimavelmente amarela, e adeus mi-nhas encomendas!

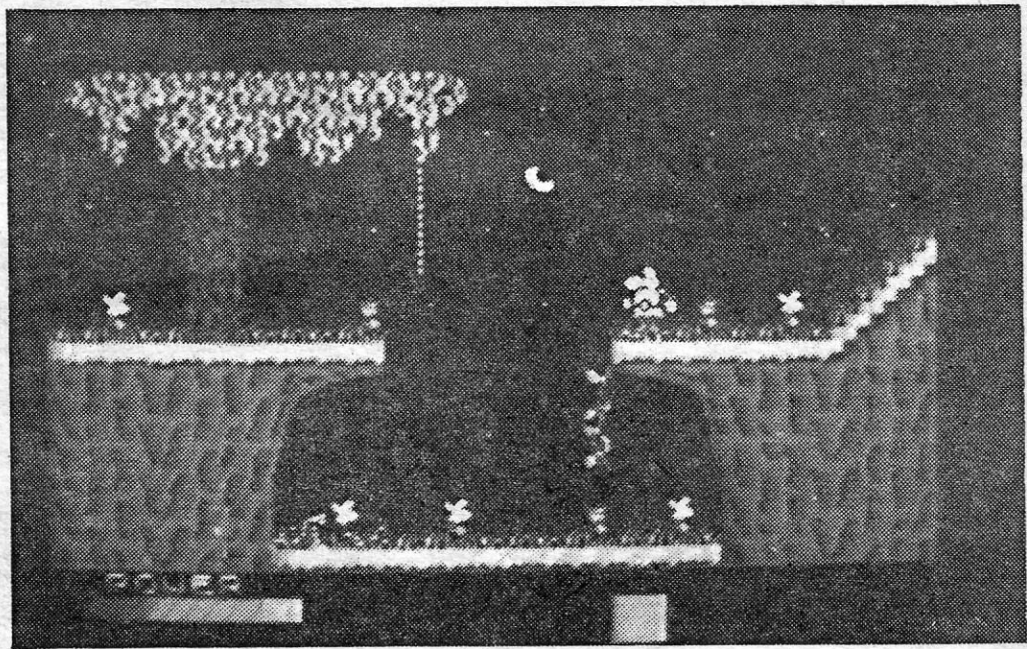
Há que descobrir, portanto, a forma de passar pela piranha, e a resposta óbvia será alimentá-la, pelo que, antes de entrar na água, é forçoso achar um bom naco de carne para lhe dar. E este pode encontrar-se, regra geral, no primeiro fosso, por onde se passeia uma cobra e onde

uma trepadeira permitirá ao cavaleiro fugir sem demora. Dito isto, assim se descortina o esquema básico deste óptimo programa «made in Spain» e editado pela Mikro-Gen: há que encontrar objectos, que servem para ajudar **Sir Fred** a ultrapassar diversas situações, entrar em salas, ou no próprio castelo, e inclusive armar-se, porque este distraído cavaleiro se esqueceu de levar consigo a espada, arco e flecha, etc.

Encontrar objectos nem sempre é fácil, ou antes, nem sempre eles estão em lugar mais acessível, pelo que **Sir Fred** tem que suar bastante para se apoderar de alguns. Por outro lado, o mesmo objecto poderá, de jogo para jogo, mudar de lugar, porque existem 56 permutações possíveis de localizações para os objectos. Acresce o facto de não serem óbvias as utilizações de todos eles. Por exemplo, ele encontra umas pedras, mas para que servem? Para usar como arma de arremesso, claro! E a alavanca em cima de uma nuvem, de tão difícil acesso? Accionada, abre uma passagem secreta para o interior do castelo (saia do fosso da piranha, trepando pela planta), enquanto outra é subterrânea, mas coloca problemas quase insolúveis...

Para apanhar os objectos, usa-se a tecla de selecção e, para os usar, escolhe-se aquele que se deseja, com a mesma tecla, e prime-se a tecla de acção. Há, todavia, algumas particularidades, como é o facto de alguns objectos terem uso limitado, aparecendo no «écran» o número de vezes que podemos accioná-los (o suprimento de flechas, por exemplo).

**Sir Fred** desloca-se muito bem, mas tem um hábito que nada tem de estranho: quando começa a andar, vai acelerando (como uma pessoa a



correr) e é preciso cuidado para o «travar», com a tecla de movimento oposto, não vá ele «estampar-se» contra qualquer obstáculo. Além disso, tem uma agilidade que não se imaginaria em tão desleigante personagem, trepa e salta como um acrobata, nada e mergulha sem problemas de respiração, etc. Estas características evidenciam bem a qualidade do programa e, sobretudo, dos

gráficos. Comandos por teclas definíveis ou «joystick».

**GÉNERO:** Acção/aventura  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 7  
**CONSELHO:** A não perder

## Pokes & Dicas

ESTA secção ultrapassou, de facto, as nossas expectativas. «Velhinha» de duas semanas apenas, e eis que leitores atentos e interessados começam a mandar as suas contribuições, correspondendo assim ao desejo de que este espaço fosse, essencialmente, de quem nos acompanha todas as semanas. Continuaremos, claro, a dar as nossas informações, mas a primeira irá para os leitores. E vamos a isso!

Jorge Manuel Fonseca, de 17 anos de idade, de Lisboa, felicita-nos pela «grande melhoria» nestas páginas e envia alguns pokes para jogos de Spectrum e Commodore, fazendo questão de salientar, por respeito aos direitos de autor, que os tirou de revistas estrangeiras e desafiando todos os leitores a não serem «egoístas» e mandarem os «seus segredos». E eis os seus pokes, todos para «vidas infinitas»:

- BRIAN BLOODAXE: POKE 26582,0
- RUPERT: POKE 46374,0
- ARABIAN NIGHTS: POKE 57838,0

Para jogos de Commodore, mandou estes:

- FALCON PATROL II: POKE 16764,234
- GRIDRUNNER: POKE 35869,173
- HOVER BONVER: POKE 35680,96

E passemos a Pedro Jorge dos Santos Vaz, de Pombal, que experimentou o poke de Booty (que funcionou, claro!) e nos enviou mais estes, todos para jogos de Spectrum:

- NIGHTSHADE: POKE 53442,0:POKE 53443,12
- MUGSY: POKE 43012,0:POKE 42966,0
- UNDERWURLDE: POKE 59377,0
- SON OF BLAGGER: POKE 27421, 255

Para meter estes pokes, diz Pedro, façam MERGE "" e introduzam-nos antes do RANDOMIZE USR ou do PRINT USR, fazendo depois RUN e tornando a ligar o gravador.

Pedro tem também um problema, mas a que não podemos dar resposta esta semana, por falta de espaço: quer umas indicações para trabalhar com esse excelente programa que é The Artist. Para a semana, Pedro, conta com isso! E, já que parece gostar deste género de programas, já experimentaste o Art Studio, que é ainda melhor do que o primeiro e mais fácil de utilizar?

Finalmente, o José Martins Fialho C. Ferreira, de 17 anos de idade, estudante, de Sacavém, diz ter 41 pokes para jogos de Spectrum e envia alguns para começar, congratulando-se com este espaço informativo para os jovens. Aí vão eles:

- PROFANATION: POKE 49290,255
- MOON ALERT: POKE 39754,0
- CHUCKIE EGG II: POKE 65535,184
- CAULDRON: POKE 40056,0
- MANIC MINER: POKE 35130,1
- ALIEN 8: POKE 53567,0
- RUPERT: POKE 46374,0 (igual ao de Jorge)
- FINDERS KEEPERS: POKE 34252,0

José Martim gostaria, por outro lado, de saber pokes de vidas infinitas para os seguintes jogos: Fairlight, Bounty Bob Strikes Back, Rambo e Commando. Alguém lhe pode dar uma ajuda? Pela nossa parte, publicamos a seguir um programa saído na «Your Sinclair», para Commando (há um para Fairlight, mas é ainda maior e seguirá outra oportunidade):

```
5 REM COMMANDO
10 CLEAR 40000: LET T=0
30 FOR N=65030 TO 65052
40 READ A: POKE N,A: LET T=T+A: NEXT N
50 IF T<>2102 THEN PRINT "ERRO.CONFIRA
DATA": STOP
60PRINT "LIGUE O GRAVADOR": LOAD "" CODE
70POKE 65441,172: POKE 65442,84: RANDOMIZE
USR 65485
80 DATA 49,0,98,175,33,4,108,119,35,119,35,
35,119,35,119,35,119,50,254,236,195,30,100
```

Quanto às teclas para o Tomahawk são as seguintes: "W", acelerar motor, "S", diminuir rotações; comando do colectivo, ou seja, o ângulo das pás, que faz subir e descer o aparelho, "Q" e "A"; comandos direccionais, teclas "5" a "8" ou joystick; leme, "Z", direita, e "Caps", esquerda; modo doppler — a tecla "C" selecciona entre radiofarol (B), pista de aterragem (H), ataque ao solo (T) ou ataque ar-ar (símbolo do relâmpago), tal como aparecem no painel; seleccionar objectivo em cada modo, tecla "N"; tecla "P" selecciona entre canhão, foguetes e mísseis, cada um para a sua distância; tecla "M", mapa; tecla "0", disparar; "Caps" e "Space", abortar.

E é tudo por hoje. Venham mais cartas e mais trocas de experiências. Até para a semana.

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

## AMNÉSIA TEM CURA É SÓ ENCONTRÁ-LA

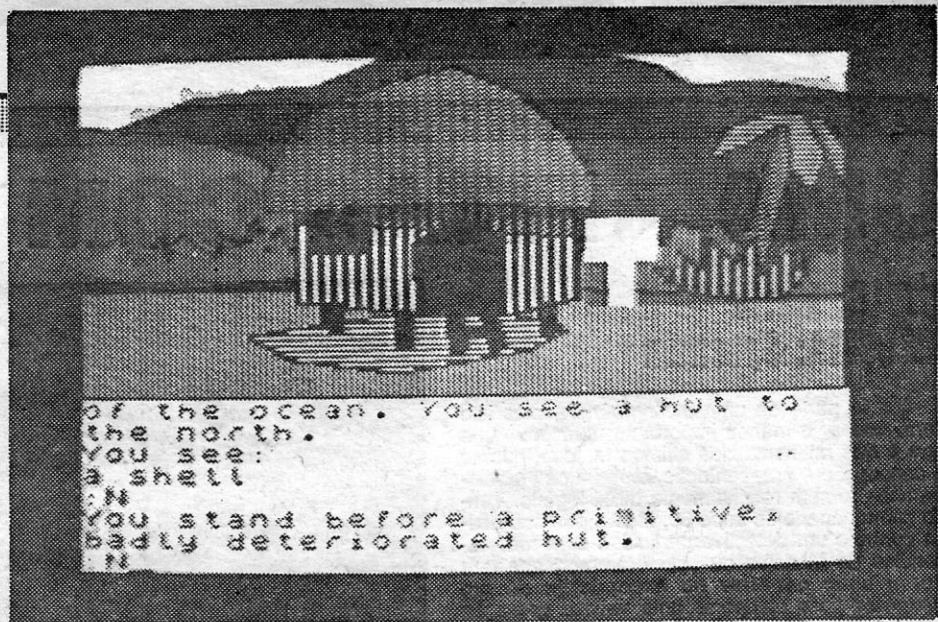
TÍTULO: Mindshadow

MÁQUINA: Spectrum

Regra geral, os jogos de aventura têm um objectivo e, melhor ou pior, sabemos que teremos de resolver alguns problemas relacionados com a finalidade última do jogo. Por exemplo, se o que se pretende é derrotar um feiticeiro, sabemos que, além de conseguir aliados, é muito provável necessitarmos de feitiços, ou, se temos que colecionar tesouros, então, vamos deitando a mão a tudo o que aparece. Sabendo mais ou menos como é a história, temos também a ideia dos objectos que serão necessários, e vamos avançando com maior ou menor êxito.

O pior, todavia, é quando a história... não tem história, como é o caso de Mindshadow, ou antes, quando somos nós que devemos descobrir a história. Com efeito, neste excelente programa da Activision apenas se sabe, e muito vagamente, o que sucedeu antes de nos encontrarmos numa praia, com uma cabana ao norte e um búzio ao pé de nós: alguém, que já não sabemos quem é, traiu-nos, fez-nos perder a memória e abandonou-nos na praia. Partimos, portanto, do zero e, com as pistas que encontramos no caminho, tentaremos recordar quem somos, o que nos sucedeu, etc. O desafio, de facto, é grande, e enfrentá-lo não é nada fácil.

Trata-se de um jogo em que tudo pode ter, ou não, significado, em que a mais pequena pista, acrescentada a outras, poderá fornecer a chave para uma parte da respos-



ta. É como um enorme puzzle, que aos poucos vamos compondo, até todas as peças estarem nos seus lugares. A tarefa seria quase impossível, se a linguagem utilizada não fosse tão viva e «inteligente», amenizada ainda por subtis toques de humor. Mas será que tudo tem significado? Por exemplo, na praia, a primeira reacção será dar o comando «Examine» em relação ao búzio, sabendo-se, então, que é vulgar, mas, se escrevermos «Listen to shell», temos a seguinte resposta: «Ouve Lorne Green narrando uma série sobre o oceano.»

As respostas do computador aos comandos saem bastante do vulgar e essa é uma das características interessantes deste jogo, além da boa correspondência ao «Examine» e, sobretudo, de um «Help» que, muitas vezes, dá mesmo indicações preciosas, seja qual for o seu sentido (deverá escrever, aliás, «Help me condor», e terá a explicação deste facto se carregar, primeiro, o programa de que adiante falaremos). Outro facto a realçar é o excelente aspecto dos gráficos que ilustram esta aventura, com uma qualidade que poucas vezes temos visto.

Mindshadow recomenda-se por si só, mas traz um bónus que o torna ainda mais aliciante, sobretudo para quem não está treinado neste género de programas. Com efeito, num dos lados da fita, traz uma série de instruções essenciais para a boa condução do jogo, explicando como se usam os comandos, quais as abreviaturas, quais os ver-

bos principais, etc. Por outro lado, indica a possibilidade (rara nestes jogos) de usar comandos combinados, com «then» e «and», por exemplo, «Talk to the man then go north» ou «Get the vase and the table». Outra inovação, que se aplica quando sabemos bem para onde queremos ir, é juntar comandos direccionais, ou seja, N, N, E, o que significa ir para norte duas vezes e, a seguir, para leste, evitando teclar cada ordem por sua vez.

Mais importante, todavia, são os exemplos que aí são dados sobre a forma de avançar numa aventura, a partir de uma única pista (no caso, ir a um bar), o que constitui uma ajuda para quem não esteja habituado ao esquema da aventura de texto. Também lhe é aí explicado o que fazer com o «condor», mas isso só terá utilidade na solução de Mindshadow, e esta fica a seu cargo.

GÉNERO: Aventura de texto e gráficos

GRÁFICOS (1-10): 8 pelo desenho

DIFICULDADE (1-10): 9

CONSELHO: A não perder pelos apreciadores

## Monitor



### SGRIZAM

O título de Sgrizam nada indica quanto à natureza deste jogo da editora espanhola Dinamic, mas não se deixe desanimar pela misteriosa palavra que os nuestros hermanos, inventaram e avance.

No papel de um desembaraçado e agilíssimo espadachim, você corre em socorro da sua amada Doxaphin prisioneira num castelo. Entra por ali adentro, desce uma escadaria a correr e, quando pensava que tudo ia bem, aparecem ratas, aranhas, cobras e igualmente mortíferas abelhas, todas em tamanho gigante e determinadas a roubar-lhe as suas preciosas vidas.

O jogo é curioso, extremamente rápido e de gráficos de excepcional qualidade, a atestar o bom trabalho que os nossos vizinhos vêm fazendo. Comando por teclas («Q», pular, «A», baixar-se, «O», andar, «P», usar a espada) ou joystick Kempston.

### PANZADROME

Numa ilha comandada por um computador, que dispõe de uma forte defesa, constituída por tanques e artilharia, o seu objectivo é destruir tudo, e diga-se desde já que Panzadrome é um jogo susceptível de lhe prender a atenção por muito tempo. Começamos a bordo de um tanque, pouco eficaz e mal equipada, ao som (imagina-se!) de um dos mais conhecidos fragmentos da «Nona Sinfonia», de Beethoven, e a ideia é obter, nos postos de manutenção dos tanques da ilha, material necessário para tornar mais operacional o nosso veículo, desde minas e morteiros ao produto que permite tapar os buracos (com o comando «P») resul-

tantes das explosões das granadas, e que nos impedem de andar.

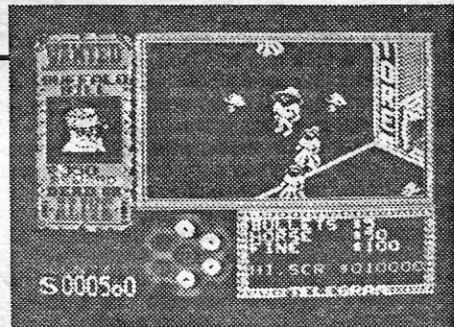
O jogo está construído sob a forma de labirinto, com gráficos muito claros, chegando ao pormenor de incluir as sombras dos edifícios, e o «écran» está dividido entre a zona de acção e, na parte inferior, diversos indicadores, um dos quais dando a nossa posição. Além de ter que destruir todos os tanques que aparecem, a finalidade última é pôr o computador fora de acção, disparando contra os respiradores da sua rede de energia geotérmica, que são os pontos mais bem defendidos. Com a tecla de disparar «V», os comandos de movimento são «Caps», «Z», «X» e «C», podendo usar-se ainda os joysticks Kempston ou Sinclair. Um bom jogo de acção, a comprar.

### COSMIC WARTOAD

Os Rigueilianos são umas perfeitas pestes! Imagine-se que raptaram a bela rainha dos Sapos Guerreiros Cósmicos, uma bichinha linda de se ver, e transformaram-na numa horrorosa humana, sujeita, ainda por cima, à mais terrível das mortes: amarrada entre duas colunas, ela é obrigada a verdadeira descida de uma serra mecânica, que acabará por cortá-la ao meio...

O tempo urge e o mais bravo dos Sapos Guerreiros é enviado para salvar a rainha. Tarefa difícil, no entanto, porque ele terá de atravessar o vazio temporal rigueliano, desembaraçando-se de todos os inimigos e, ao mesmo tempo, colecionando as oito peças da formidável ferramenta que lhe permitirá desmantelar a máquina a que está presa a rainha. O vazio rigueliano é a grelha de oito por oito, representada no «écran», e o jogo começa no quadrado superior direito, avançando sempre pelos quadrados adjacentes, até chegar ao reduto rigueliano, no quadrado inferior esquerdo. Um girino (claro!) serve-lhe de cursor para passar de nó em nó no universo inimigo. Quando entra num nó, surgem os inimigos de variável ferocidade (os piores são os vermelhos) e deverá disparar contra eles repetidamente até os eliminar. Quando pontua mil pontos, aparece um robot que o ajuda.

Cosmic Wartoad tem a qualidade habitual da Ocean, com gráficos bem coloridos e executados, deslocando-se os sprites com bastante rapidez. É difícil, mas não do género de desencorajar logo à primeira, e constitui de facto um bom desafio. Comandos por teclas definíveis ou «joystick».



### GUNFRICHT

A cidade de Black Rock tem um problema, e grave: os seus bons ares, aparentemente, atraem toda uma série de indesejáveis «turistas», de que o sheriff Quickdraw deve ver-se livre, se quer continuar a merecer a consideração dos seus concidadãos e, obviamente, o salário do fim do mês.

Gunfricht é um jogo que utiliza o já famoso método Filmation II da Ultimate (que apareceu, pela primeira vez, em Nightshade), um desenvolvimento da técnica anteriormente usada em jogos como Knightlore, e o efeito é de facto bastante bom, embora tenda a ser também um pouco confuso no início.

O jogo começa com o sheriff a abastecer-se de dinheiro, disparando sobre sacos que caem verticalmente. E é bom que atinja o maior número possível e consiga um bom pé-de-meia, porque o dinheiro vai fazer-lhe falta durante a acção para comprar munições, custear o aluguer do cavalo e, sobretudo, pagar as multas que tiver, quando, por acidente, matar algum inocente cidadão. Após esta fase, o sheriff passa à busca dos vilões que chegam à cidade (a janela do lado esquerdo do «écran» mostra aquele que na altura é procurado), mas deve ter o máximo cuidado em não chocar com os habitantes (curiosamente com predominância do sexo feminino) que enxameiam as ruas, porque isso faz-lhe perder uma vida. Se encontrar um cavalo, monte-o, e isso já lhe permite passar por cima das pessoas, mas o cavalo custa dinheiro e não pode ser usado por muito tempo. De vez em quando crianças apontam para o local onde está o vilão, mas nem sempre são de fiar. E, se você o encontrar, dispare primeiro e pergunte depois, à boa maneira do velho Oeste.

Trata-se de um jogo divertido, embora algo difícil, que é indispensável na sua biblioteca de programas. Comandos por teclas ou joystick.